

Rapport remise 3 :Diaballik

Introduction:

Dans le cadre du cours de DEV4, nous avons été amené à réaliser un projet de groupe qui consiste à développer un jeu de société: " Diaballik". Le jeu se présente sous forme de plateau contenant des supports pour chacun des deux joueurs. Un seul support par joueur possède une bille. Le but est d'amener sa bille sur la ligne de départ adverse. Nous avons utilisé le langage C++ lors de la programmation de ce projet.

Ce rapport à pour but d'expliquer notre raisonnement, les problèmes rencontrés, les éventuels bogues encore présents, et les différentes démarche réalisées, afin d'implémenter l'interface graphique de notre jeu.

Les éventuels bogues et warning restant :

Il nous reste un warning lors de l'implémentation de la méthode override paint(...) qui se trouve dans la classe SquareView, celle ci indique que les paramètres ne sont pas utilisés. Nous n'avons pas réussi à régler ce warning car nous n'avons pas besoin de les utiliser mais nous ne nous pouvons pas les supprimé due à l'override.

Nous n'avons pas réussi à réinitialiser la position sélectionner après chaque changement de joueur.

Les problèmes rencontrés:

Notre premier problème fut que nous ne savions pas réellement comment commencer à développer notre interface graphique car on trouve que le sujet est très vaste et qu'il y'a plusieurs manières de s'y prendre et nous ne savions pas laquelle choisir.

Notre deuxième problème concerne la destruction de l'allocation mémoire, nous détruisions directement l'espace mémoire après avoir créer nos objets SquareView. Nous nous sommes rendu compte que cela n'était pas nécessaire car nous avons un destructeur dans notre classe.

Estimation du temps consacré à la résolution:

Sachant que nous avons bien repartis le travail par rapport au temps donnés pour la réalisation de celui ci, nous avons mis approximativement 2 semaines à le réaliser.

Conclusion:

Lors de ce travail, nous avons appris à mieux collaborer entre collègue, et nous avons également acquis de meilleur compétence en ce qui concerne le codage en c++ et l'utilisation de QtApplication. Ainsi nous pouvons fièrement dire que cela nous a permis de nous améliorer.